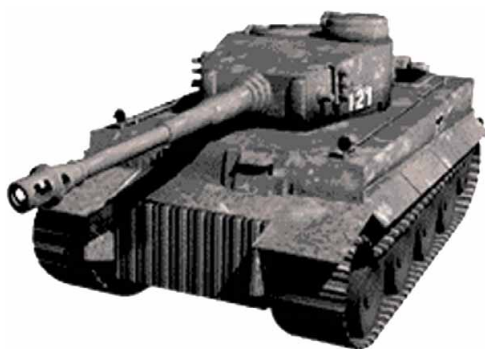


Weltkriegs-Soldaten statt Fantasy-Truppen

# Sudden Strike

CDVs Echtzeit-Hoffnung ist nach langer Verspätung fast fertig: Grund genug für uns, dem Programm anhand einer fast voll spielbaren Beta auf den Zahn zu fühlen.



Unsere Stoppelhopper rennen im Schutz der Bäume voran. Ihr Ziel: Die von den Achsenmächten gehaltene Brücke. Als das Bauwerk in Sichtweite kommt, wird klar, dass die Aufklärer übertrieben haben – nur fünf leicht bewaffnete Feinde bewachen die Brücke. Kein Problem für unsere 3. Kompanie. Der Angriff beginnt. Offiziere schreien Befehle, Schüsse pfeifen, doch was bedeutet das Rumpeln am anderen Ufer? Oh nein – sie haben einen Schützenpanzer! Rückzug! Gegen den Stahlwa-

gen können Gewehre nichts ausrichten. Nur knapp gelingt es uns, unter geringen Verlusten in den Wald zurückzukommen. Da der Frontalangriff zu gefährlich ist, müssen wir den Feind nun umgehen. Ein Funkruf holt die Pioniere, und wenige Minuten später haben wir an einer geschützten Stelle eine Pontonbrücke errichtet. Nun kann der Vormarsch weitergehen.

Diese Beschreibung entstammt nicht etwa einem Kriegsroman: Derart realistische und spannende Szenen

erleben Sie im kommenden Echtzeit-Strategiespiel **Sudden Strike** am laufenden Band.

## D-Day

Das 3D-Spiel **Ground Control** hat kürzlich bewiesen, dass Echtzeit-Schlachten auch ohne Basisbau Spaß machen können. CDV legt demnächst mit **Sudden Strike** in bewährtem Iso-Look nach. Das Szenario: der Zweite Weltkrieg – der bislang eher selten für die Echtzeit-Strategie verbraten wurde. Sie treten in drei Kampagnen mit insgesamt über 30 Missio-

nen für Russland, Deutschland oder die Westmächte an. Manche Einsätze fußen auf historischen Gefechten (etwa der Landung in der Normandie), andere sind rein fiktional. Die Szenarios sind durchweg liebevoll gestaltet – und sehr komplex: Bis zu sechs Missions-Ziele wollen (der Reihe nach) erfüllt sein. Ein interessantes taktisches Element sind die Bomberattacken, die Sie jedoch meist erst anfordern können, wenn Sie die feindliche Flak ausgeschaltet haben. Diese Luftschläge werden Sie



Die Deutschen haben die legendäre V2-Rakete also doch gebaut...





Ein Fallschirmspringer-Einsatz wie im Bilderbuch: Verstärkung trifft ein.

nicht selbst lenken – Sie legen nur Ziel und Anzahl der Flieger fest, für das Feuerwerk sorgen dann die Piloten. Auf dem Luftweg kommen auch die meisten Verstärkungen, dabei gilt die gleiche Regel: In Gebiete mit Luftabwehr fliegen die Fallschirmspringer-Transporter erst gar nicht.

allerdings rasch ungemütlich, wenn der Kampf beginnt: Fast alles auf der Karte ist zerstörbar. Panzer walzen Zäune platt, demolierte Fahrzeuge hinterlassen qualmende Wracks; Häuser, Brücken, Bäume und Befestigungen gehen bei Beschuss in Rauch auf. Diese Interaktivität soll allerdings nicht nur Augenfutter sein. Auch taktisch wird sich die Landschaft nutzen lassen: Soldaten besetzen Häuser, Wachtürme und Bunker. Verlassene Kanonen und Fahrzeuge können Sie neu bemannen, Straßen verminen. Pioniere werden sogar Panzersperren errichten können. Der Feind setzt solche Feinheiten natürlich auch ein – häufiger, als es Ihnen lieb ist, müssen Sie verschanzte Gegner aus ihren Stellungen treiben oder verminnte Wege räumen.

### Tiger-Tank

Die über 110 verschiedenen Einheiten sehr zwar nett aus,

sind zwar in der Spielgrafik etwas fitzlig geraten. Das macht die ohnehin etwas umständliche Steuerung nicht einfacher. Die Designer haben sehr auf Realismus geachtet, aber nicht übertrieben – der Spielspaß soll klar im Vordergrund stehen. Balance ist also wichtiger als historische Genauigkeit. Nichtsdestotrotz wurden alle Truppentypen nach realen Vorbildern designt. Wer sich in Militärgeschichte ein bisschen auskennt, wird alte Bekannte wie den russischen Panzer T-34, den britischen »Wolverine« oder den deutschen »Tiger« wiedererkennen. Die Einheitenfülle soll allerdings nicht zur Verwirrung beitragen: Meist stehen nicht allzu viele verschiedene Truppentypen zu Verfügung. Schließlich hat seinerzeit die Rote Armee auch nicht in jedem Scharmützel alle verfügbaren Panzerarten aufgeboden.

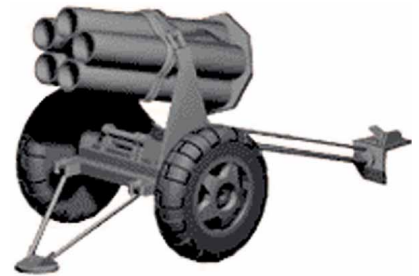
### Zwölf Generäle

Für den Multiplayer-Modus, der auf maximal zwölf Spieler in bis zu vier Teams ausgelegt ist, haben sich die Programmierer eine interessante Variante ausgedacht: Anstatt eines traditionellen »Vernichten Sie alle Geg-



Wenn Stalin orgelt: Russische Kaljusha-Raketenwerfer verarbeiten hier ein Rudel Panzer zu Schrott.

ner«-Modus soll es darum gehen, Verstärkungen zu rufen, indem man wichtige Punkte auf der Karte besetzt. Wer beispielsweise drei rote Gebäude gleichzeitig hält, bekommt laufend Hilfstuppen gesandt. Aber natürlich wird es die Gegenspieler auf den Plan rufen, wenn Sie schon zwei Punkte besitzen – das ständige Gerangel um die Stellungen soll das Spiel sehr dynamisch machen. **GUN**



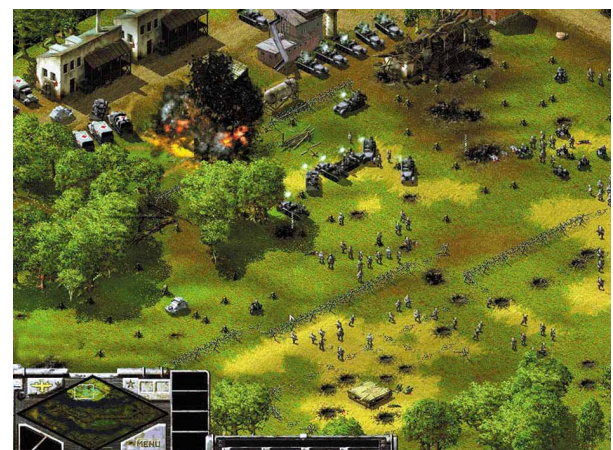
Nur wenige Rendersequenzen lockern das Geschehen auf.

### Alles plattwalzen

Die Grafik von Sudden Strike erinnert an eine Spielzeug-Landschaft und ist sehr detailliert. Idyllische Fachwerkdörfer und lauschige Wälder werden



Während des Russlandfeldzuges ist schlechtes Wetter an der Tagesordnung.



Obwohl die Truppen recht kleinteilig sind, geht die Übersicht selten verloren.

## Sudden Strike

**Genre:** Echtzeit-Strategie **Hersteller:** CDV  
**Termin:** September 2000 **Ersteindruck:** Sehr gut

**Gunnar Lott:** »Sudden Strike fühlt sich echter und realistischer als die meisten Echtzeit-Spiele an – ohne dabei Kompromisse am Spieldesign zu machen. Einzig an der etwas umständlichen Steuerung sollten die russischen Programmierer noch ein bisschen basteln.«